

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

«PEGASUS» DE BARBATANAS É BARCO DE GUERRA

**TÍTULO: «PHM Pegasus»
MÁQUINA: Spectrum**

Pegasus é o seu nome de guerra. É a última incursão da Lucas Films na área dos simuladores. Um simulador muito especial este, que nos coloca a bordo de uma lancha rápida de um tipo ainda pouco conhecido por cá, mas muito utilizado pelas polícias e pelo exército noutros países. O PHM Pegasus é um *hydrofoil*, uma embarcação que se desloca sobre as ondas sem quase as tocar. Rápida, fácil de manobrar, extremamente nervosa é a arma ideal para a perseguição de barcos dos contrabandistas, como a série Miami Vice nos mostrou algumas vezes, ou para ataques rápidos no mar.

Quando em repouso, o Pegasus assemelha-se a qualquer outro barco. Mas quando os motores «disparam», a proa e o casco da embarcação só levemente tocam a água: duas placas metálicas que se assemelham a barbatanas asseguram o equilíbrio enquanto aquele «foguetão aquático» dispara cortando onda após onda.

Apesar de saído da Lucas Films, responsável por jogos como Fractalus, que independentemente da técnica inovadora, pouco ou nada de interessante trouxeram ao Spectrum, PHM Pegasus é um caso à parte, aproximando-se mais das características de, por exemplo, Silent Service, sem, no entanto, ter a qualidade e rigor deste. O que, decer-

to, os programadores não procuravam, da do que Pegasus é, apesar de uns toques de «simulador» um «tiro neles» algo sofisticado.

Pegasus proporciona toda uma sequência lógica para quem deseja jogar com diferentes graus de dificuldade. Há toda uma série de opções que vão desde o simples treino até à Jihad (a Guerra Santa) com a nossa embarcação a ter de haver-se contra as lanchas kamikaze do Irão. E podemos sempre escolher entre tripular um Pegasus ao serviço da Nata, da Itália ou de Israel.

Para quem ultrapassar a sessão de treinos, há um rol de missões a efectuar, que vão desde a protecção a comboios de navios e a interceptação de terroristas até à busca de corvetas inimigas e respectiva destruição ou, no extremo das complicações, uma viagem secreta durante a qual há que fotografar alvos inimigos.

O *hydrofoil* opera em dois modos: «manobra», durante o qual nos é dado acesso a um mapa da área onde nos encontramos, com a indicação da nossa posição, da do inimigo, das bases onde se encontravam helicópteros aliados. A informação respeitante à velocidade da embarcação, ao tempo disponível para completarmos a nossa missão bem como a rapidez predeterminada de movimento do jogo aparecem na zona inferior do ecrã.

No modo de combate, o mapa é substituído por uma da ponte de barco. Sob esta área encontram-se os indicadores de velocidade, rotações do motor (RPM), combustíveis, o ecrã do radar cobrindo uma área de 40 milhas, uma bússola e um



indicador de profundidade, indispensáveis à navegação.

O Pegasus dispõe ainda do mais moderno e eficaz armamento suportável por uma embarcação deste tipo: um canhão ligeiro mas pouco apreciado pelos inimigos, foguetes *chaff* (partículas metálicas) que servem para despistar os mísseis inimigos, e mísseis Gabriel, Exocet e Harpoon. Uma panóplia de que as janelas do lado esquerdo do ecrã, em baixo, nos dão as necessárias informações...

Quando o armamento está activo, uma janela de forma binocular aparece no topo do ecrã, dando-nos uma visão ampliada nos lados sobre o qual desejamos disparar. Correctores de mira nos lados desta permitem «acertar» o disparo, embora isso não seja necessário com os mísseis, dado que estes «fixam» a rota até ao alvo.

Em algumas missões é-nos permitido chamar *helis* em nosso auxílio. Depois é só encaminhá-los até ao destino escolhido, com o auxílio da mira em cruz.

Um avisador de «fixação» da rota acende quando um míssil inimigo «aponta» para o Pegasus. Então há que usar o *chaff* e rezar para que tudo corra bem. Se alguma coisa falhar e formos atingidos, o painel do lado direito do ecrã (onde o nosso barco aparece desenhado) ilumina-se nas áreas atingidas. Amarelo significa alguns danos, vermelho é um convite à retirada...

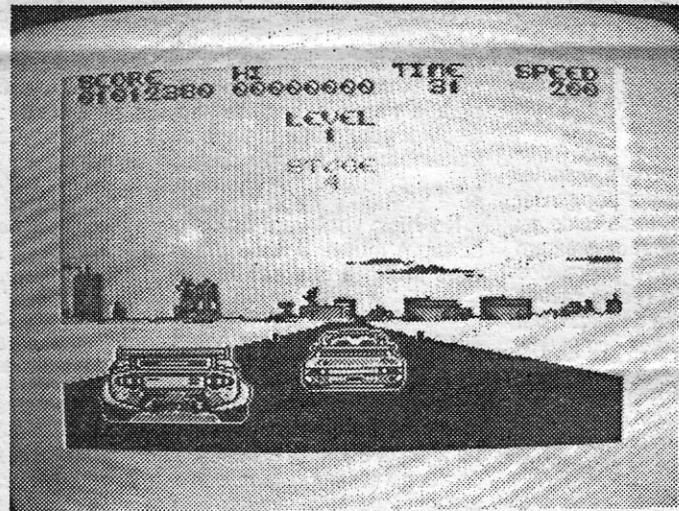
Um jogo a ter em atenção por quem gosta destas coisas de tirinhos com estratégia e simulação à mistura, PHM Pegasus oferece ainda a possibilidade de subir a escala hierárquica da marinha. Começa-se como moço de convés e, para quem não aprender as artes de marinharia, acaba-se como... moço de convés. Mas vale a pena.

Género: Acção/Simulador
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar.

CARROS LOUCOS CRUZAM A AMÉRICA

**TÍTULO: «Crazy Cars»
MÁQUINA: Spectrum**

Quem já arrumou *Out Run* na garagem e ainda rola estrada fora em *Super Hang-On*, é melhor apagar-se por um momento para espreitar *Crazy Cars*, a mais recente experiência «outrunesca»



transposta para o Spectrum. Programado por Titus e aparecendo nos micros com o nome da Entertainment International ligado à feitura desta versão, *Crazy Cars* é mais um jogo onde a velocidade é tema e rainha.

Os «ecrãs» iniciais, todos os que foram utilizados nas referências na imprensa especializada davam a entender um jogo capaz de pôr os nervos em franja aos mais rápidos «fangios» dos computadores. A ideia era (é) uma só: subirmos na vida e na tabela classificativa, atravessando os Estados Unidos de um lado ao outro numa prova completamente doida: *Crazy Cars*.

O jogo põe-nos ao volante de um Mercedes, deixa-nos chegar até a um BMW depois até um Porsche e, finalmente e por fim, deixa-nos acariciarmos o volante de um Ferrari (provavelmente Testarossa, idêntico ao de *Out Run*) correndo a velocidades pouco recomendáveis para o tráfego diário, em seis faixas de auto-estrada americana, desde a Florida ao Arizona, passando por Malibu, Nova Iorque e... descobram vocês.

Crazy Cars prometia tudo isto e também a emoção da velocidade de que *Out Run* nos negara. Para o fazer, os programadores de *Crazy Cars* tiveram de deixar de lado muita da paisagem que em *Out Run* dava atmosfera ao jogo. Mas, de qualquer modo, o deslocamento lateral dos edifícios que aparecem no horizonte foi tão bem realizado que quase esquecemos o vazio da estrada junto a nós. Nota máxima aqui.

Nota alta também para os «truques» de *Crazy Cars*, como aquele inesperado e doido pulo que o nosso carro dá sempre que bate noutro veículo. Ou quando apanha uma lombada de estrada que quase faz esquecer os buracos das ruas deste País. Até aqui *Crazy Cars* é fascinante...

Fácil de levar até ao segundo nível e possivelmente mais além, *Crazy Cars* funciona com base no mesmo sistema de anteriores jogos do género: o tempo poupado numa zona é adicionado ao

tempo definido para a zona seguinte. O que não significa que se possa abrandar, porque os tempos são mesmo bem curtos para completar cada troço e um despiste ou uma saída de estrada são muitas vezes sinónimo de «game over» quando tudo parecia correr pelo melhor.

Apesar de tudo isto, de *Crazy Cars* ter uma série de promessas em si, a comparação com *Out Run* é capaz de o deixar um bocado diminuído. Certos, estamos bem melhor aqui no que toca a velocidade do nosso carro, mas aquele pixel tamanho gigante que se desloca sobre a estrada é fraco. Em *Out Run* os pneus deitavam fumo, quase podíamos sentir o cheiro da borracha queimada. Em *Crazy Cars* nada disso existe, temos de haver-nos muito simplesmente com um «desenho» de um carro que é necessário manter sobre a faixa negra. E mesmo nas curvas não é derrapagem o que sucede. Experimentem e perceberão que algo corre mal...

Acelerar em *Out Run* era também um fremito na espinha, apesar de todos os defeitos do programa. Fazê-lo em *Crazy Cars* é uma tarefa sem emoção. O carro atinge os 200 (quilómetros ou milhas?) e pronto. Nem mudanças, nem nada, quase lembra os bólides de *Scalextric*.

Se tomarmos *Crazy Cars* por si só, sem o tentarmos comparar com alguma coisa (mesmo com as versões para outras máquinas, que parecem ser bem melhores) temos um jogo engraçado. Mas muitos, após alguns momentos de experiência, vão montar nas suas motos de *Super Hang-On* e puxar o turbo ao máximo. Ai, pelo menos, sente-se o vento bater na cara...

GÉNERO: Acção/simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

LUTA PELA PAZ COMEÇA A PASSO DE CARACOL

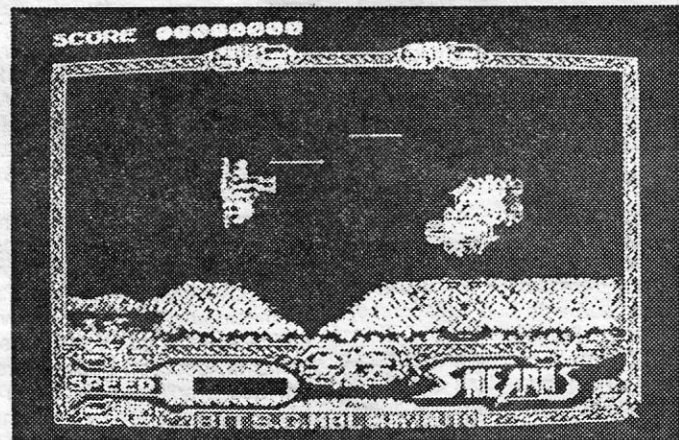
**TÍTULO: «Side Arms»
MÁQUINA: Spectrum**

A história é mais ou menos a mesma que serve de suporte a tantos outros: há o Mal, há o Bem, e há a luta titânica, iemensa, terrível, sangrenta, para que um triunfo sobre o outro. Por regra o Bem sobre o Mal, que a moral assim o impõe. E pronto, *Side Arms* arranca em beleza...

O que temos na realidade é um «tiro neles» que começa algo lentamente, quase apetece arrumá-lo na prateleira passados os primeiros minutos. De facto, *Side Arms* é muito calmo, por demais para que o agarre lembrando-se do jogo de arcada do mesmo nome. Mas como qualquer semelhança se fica somente pelo nome, há que agarrar este *Side Arms* como se de coisa original se tratasse. E aí *Side Arms* é capaz de vingar...

Controlamos um boneco que se desloca horizontalmente da esquerda para a direita, num percurso pejado de inimigos que tentam a todo o custo derrubar-nos. O nosso herói dispõe de um propulsor a jacto que o leva ares fora, lasers em brasa queimando tudo o que se lhe atravessa no caminho. Mas começa a viagem a passo de caracol, com uma velocidade de ponta que atinge pouco mais de alguns centímetros/hora (é exagero mas ilustra o que se sente).

Há que recolher bônus que permitem andar mais depressa. E para os obter há, também, que liquidar os inimigos que aparecem em ininterruptas muralhas à nossa frente. Por cada bônus de velocidade recolhido o nosso herói fica com mais reflexos e poder de evasão quando «apertado». E também o potencial bélico pode ser incrementado desta forma, recolhendo os pequenos pontos deixados no ar pelos inimigos abatidos.



Todas as armas são de grande utilidade, especialmente o auto-laser, que permite viajar pelo segundo nível com um relativo à vontade. A «spread gun» que dispara três balas de cada vez e em diferentes direcções é também um aliado a não desperdiçar. Mas há mais e diferentes armas no espaço de *Side Arms*. Basta ir explorando os seus caminhos para as encontrar.

Passar de nível não é coisa fácil em *Side Arms*. Especialmente porque no fim da corrida pelo meio de tantos mauzões, há que vencer o guarda que vigia o fim de cada zona. Isto, claro, para quem lá conseguir chegar, já que em *Side Arms* não é possível dizer que uma vez «limpa» uma área, tudo o que fica para trás é a paz. Os inimigos atacam por todos os lados e há que estar sempre atento se não queremos, inadvertidamente, morrer. Mas experimentem...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — GARFIELD
- 2.º — NIGEL MANSELL
- 3.º — COMBAT SCHOOL
- 4.º — ARKANOID II
- 5.º — IK +
- 6.º — BRAVESTAR
- 7.º — TETRIS
- 8.º — FIREFLY
- 9.º — AFT
- 10.º — TERRAMEX

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

PARTIDA para mais um «Pokes & Dicas» com uma solução «rápida» para *Bravestarr*, que vem desde Almada. Envia-a o *Luís Miguel Silva Lino*, que gostaria de ajudas para *Druid II* (as teclas), *Clever & Smart*, *Garfield* e *Rygar* (um puke dava jeito). Algumas das respostas a tanta dúvida já por aqui apareceram, mas, Luís, continua atento, porque é natural que se volte a falar em qualquer dos jogos que te põem a cabeça em água. E vamos à tua informação.

Solução para *Bravestarr*

No começo do jogo vão para a esquerda até chegarem ao cavalo mecânico, quando este estiver no chão vão até ele, carreguem na tecla «baixo» e aparecerá uma seta em cima no «écran»; escolham o ícone e então montam o cavalo (este leva-os até uma mina). Então entrem na mina e escolham a opção «EXAMINE» e aparece outro ícone, o desenho de uma mina. Escolham a opção «LEAVE» para sair da mina e vão de novo para o cavalo; aí carreguem na tecla «baixo» e escolham o ícone da mina, o cavalo leva-os então para uma segunda mina. Quando chegarem lá entrem nela e escolham a opção «EXAMINE», aparecerá então uma pergunta, responde sim («yes») e então escolham a opção «TALK» e ficarão a saber qual a vossa missão, saiam da mina com a opção «LEAVE», montem no cavalo (tecla «baixo») e escolham o ícone que parece umas pedras de forma circular (é a cidade), quando chegarem à cidade vão para a direita até chegarem ao «EXCHANGE», entrem lá dentro (tecla «baixo» quando estiverem na porta) e respondam sim à pergunta que lhe fazem, ficam então com dinheiro, saiam de casa (opção «LEAVE») e vão para o bar. Entrem lá dentro, escolham a opção «TALK» e como já têm dinheiro já podem pagar pelas informações. Ficam então a saber o paradeiro de *TEX HEX* e aparecerá um novo ícone. Vão para o cavalo, montem-no e escolham o novo ícone e vão então para uma cidade em ruínas. Quando chegarem lá, vão para a direita até encontrarem uma pessoa sem chapéu e vestida de preto a saltar de um lado para o outro (é o *TEX HEX*). Têm de o matar e o melhor método é permanecer abaixado e disparar sobre ele. Quando ele desaparecer vão novamente para o cavalo e montado nele vão de novo para a cidade. Na cidade vão para a «JAIL», entrem lá dentro e escolham a opção «EXAMINE». Vêm então que *TEX HEX* está preso, escolham a opção «TALK» e respondam afirmativamente à pergunta que lhe fazem, ficam então a saber o paradeiro do mau-da-fita, neste caso o mau-do-jogo. Aparece também outro ícone parecido com uma cruz. Saiam da prisão e vão para o cavalo (desta vez ele está para o lado direito) e escolham o ícone da cruz. Quando chegarem ao destino vão para a direita até aparecer uma cabeça aos saltos (este é um exemplo de como os bandidos podem também usar a cabeça), agora só têm de matar a cabeça e prontos, acabam o jogo...

Fighter Pilot e mais

É em *Mira Sintra* que os membros do *ZX Clube* têm a sua base. O *Alfredo*, o *Paulo* e o *Rui* continuam interessados em contactar outros «víciados» em computadores, pelo que agradecem lhes escrevam para a Rua 1.º de Maio, 42 — 3.º Dt.º., *Mira Sintra*, 2735 Cacém.

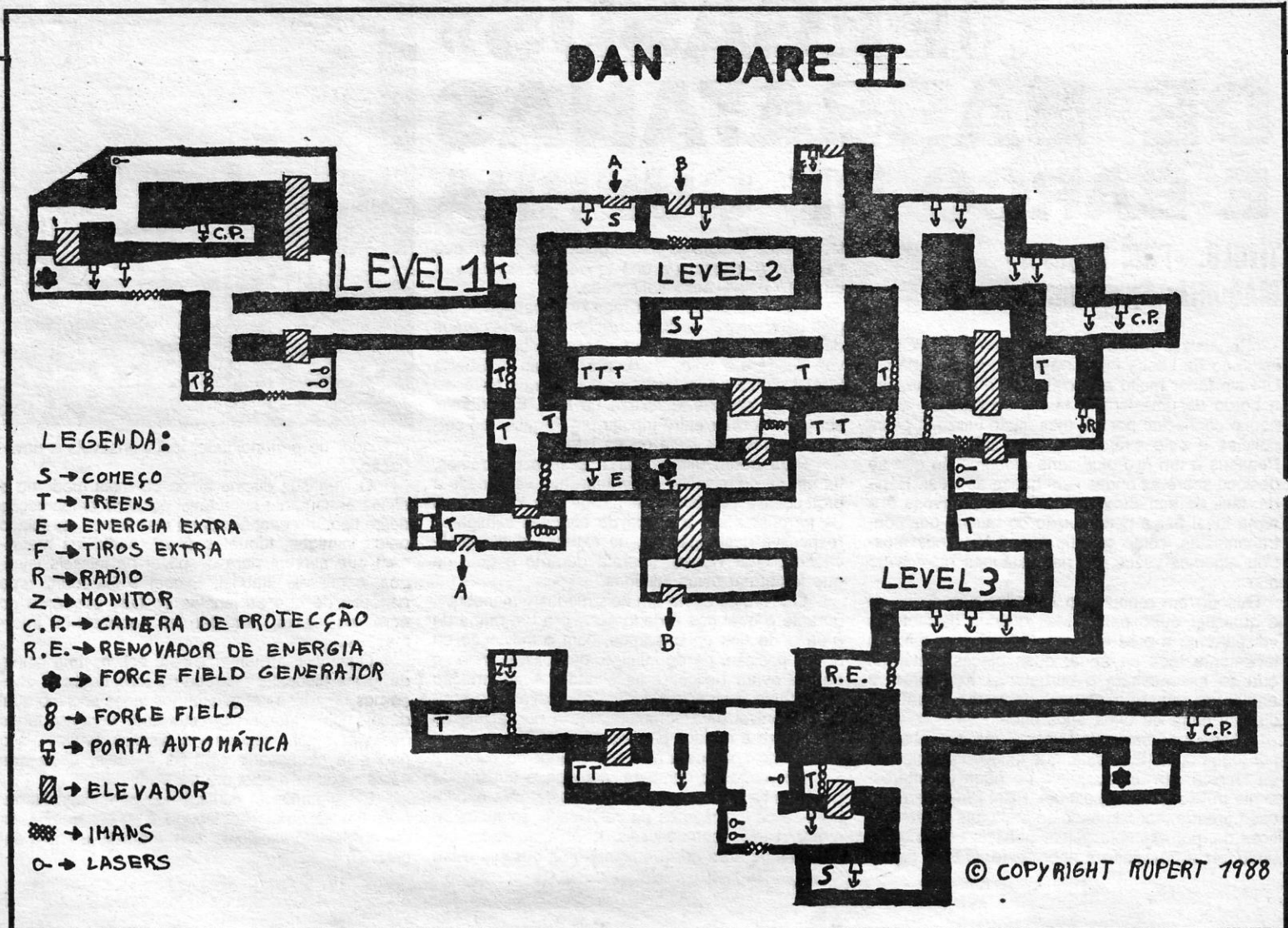
Destes «víciados» chegou, entretanto, algum material que decerto interessará a muitos de vós.

Fighter Pilot

Há três bases aéreas, para descolar é aconselhável usar *full flaps* a 130 kts de velocidade. O trem de aterragem tem de ser recolhido antes dos 300 kts e para aterrar só se pode fazê-lo a 250 kts. Aterrar é mais difícil. Há duas possibilidades: ou se traz o avião a 24% da potência com *flaps* todos metidos, a 125 kts ou então a 62% da potência, sem *flaps* e a 135 kts. Há ainda um mapa onde se pode observar o nosso avião e as nossas bases, mais as bases inimigas e avião inimigo. Temos ainda, mas na carlinga, o rádio-compasso, para localizar o inimigo, e o computador de bordo, que nos dá a altitude do inimigo e assistência para aterrar. Temos ainda o horizonte artificial, velocidade horizontal, velocidade vertical, o índice de subida e de descida.

Teclas:

Aumentar potência	Q
Diminuir potência	A
Travões aéreos	B
Computador de bordo	S/Shift
Subir/Descer trem	U
Mira	C
Disparar	O
Esquerda/Direita	5 e 8
Baixo/Cima	7 e 6
Mapa	M
Parar/Recomeçar jogo	B e Y
Subir/Descer <i>flaps</i>	W e S
Virar devagar Esq/Dir	C/Shift e Z



Hyper Sports

Natação

Esperamos pelo tiro, depois carregamos em disparar. Aumentamos a velocidade carregando alternadamente em esquerda e direita. Quando aparecer o aviso «BREATH» (respirar), carregamos em disparar para continuar.

Tiro aos pratos

As 2 miras procuram o prato automaticamente. Carregamos em esquerda ou direita conforme a mira para a qual se quer disparar.

Saltos

Carregamos em disparar para correr. Chegando à prancha carregamos em disparar para pular. Quando estivermos a pino, disparar outra vez esquerda e direita alternadamente para fazer um número máximo de mortais e antigirmos uma distância.

Tiro ao arco

Carregamos em disparar para escolher a velocidade e direcção do vento. Carregamos em disparar para lançar uma das 8 setas. Tente um ângulo o mais próximo possível de 5 graus.

Tripla salto

Aumentamos a velocidade carregando em esquerda e direita simultaneamente. Carregue em disparar para saltar 3 vezes. Os ângulos de 45 graus são os melhores.

Halterofilismo

Primeiro escolhemos o peso a levantar usando esquerda e direita e carregamos em disparar para começar. Carregamos em esquerda e direita para aumentar o nosso esforço e quando o atleta «pisca», carregamos em disparar. Para levantar os pesos, continuamos com esquerda e direita até os 3 juizes marcarem.

Gryzor com muitas vidas

Ajuda para os *Zóides*, é o que pede o *Paulo Jorge Dias Brás*, que diz assim: «quando disparo um míssil a uma cidade esta não desaparece.» Alguém pode ajudar o Paulo?

Freddy Hardest foi também uma preocupação do Paulo, que enviou algumas dicas que já não vamos publicar, por a solução de *Freddy* já aqui ter sido publicada. De qualquer modo, ainda deste amigo, uma informação importante para *Gryzor*:

Depois de morremos na segunda parte em vez de escolhermos o «CONTINUE» usamos «RESTART». Carregamos o primeiro bloco do jogo e começamos com 75 vidas. Acabadas estas ganhamos ainda mais 99.

O Paulo não garante que o truque funcione em todas as versões, mas para ele foi o método rápido de acabar *Gryzor*. E voltando à carta deste amigo de Lisboa, a resposta para a pergunta que fazes em relação a *Renegade* é uma só: por estranho que por vezes pareça, há leitores para quem aquelas dicas se tornam necessárias. O mapa, tens razão, podia ser esquecido, mas enfim, sempre serve de aliciante para quem ainda não passou do primeiro nível. Não achas? No «Espaço de Aventura» encontrarás o resto

das tuas palavras. Aqui, ainda, fica a resposta à tua crítica sobre a rigorosidade de algumas críticas. Como deves calcular, avaliar um jogo é sempre um assunto um tanto ou quanto subjectivo. Tenho presente, por exemplo, o caso de *Driller*, que foi aqui referido como um bom jogo (que até é) mas não teve a aceitação de todos os leitores. (Já recebi pelo menos uma carta em que me perguntavam por que é que o classificámos tão alto.)

Como deves calcular, é difícil agradar a gregos e troianos. As críticas publicadas servem essencialmente de guia para que vocês saibam do que trata determinado jogo, o que podem esperar deste em termos de gráficos, dificuldade, etc. E, por vezes, quando o tema é por demais repetido, tenta-se chamar a atenção para o facto. Tudo para evitar que vocês acabem por gastar dinheiro em jogos que acabarão, mais tarde ou mais cedo, na prateleira sem sequer estarem resolvidos. Feliz ou infelizmente, o preço dos jogos em Portugal é muito baixo (pelas razões que todos sabem), mas se tivesses de pagar, por exemplo, mil escudos por jogo, talvez compreendeses o rigor de algumas críticas. É isso que sucede em Inglaterra, só para mencionar um caso. Mas mesmo a duzentos escudos de cada vez, os erros de apreciação podem somar muitos escudos. De qualquer modo obrigado pelo aviso, tentarei folgar um pouco a crítica...

Phantis completo

Do *Fernando Teodósio*, regular na secção de «Linha a Linha» mas também interessado em pokes e dicas, um pedido de ajuda para *Alien Evolution*, *Roc Man* e *The Mystery of the Nile*. E o Fernando aproveita para deixar a solução de *Phantis*, óptimo «doce» para os leitores mais atrasados. E já que perguntas porque o nove na classificação de dificuldade, Fernando, aqui vai a resposta: com muito pouco tempo para ver cada jogo, senti, nas primeiras vezes, que *Phantis* era mesmo difícil. E como era preciso escrever a crítica a tempo de o jogo ainda ser notícia, pronto, foi mesmo assim, com um nove. Só depois, já a crítica saíra, é que voltei a pegar no jogo e, tal como tu, descobri que até era mais fácil. Esse um dos problemas de quem tem de ver uma série de jogos todas as semanas. O tempo é curto para tudo. Acreditas que nem sequer tenho tempo para jogar alguns jogos de que mais gosto? Pois é verdade. Desde que tomei conta do posto de Daniel Lima, deixei de ter tempo para levar os jogos até ao fim. É por isso que, por vezes, vocês vão descobrir que um nove é muito menos. Com o meu pedido de desculpa. E vamos à solução...

Dicas para Phantis

No primeiro nível da 1.ª parte é só colocar-se em baixo e disparar para a frente e o nível está passado. No segundo nível você tem que achar um bom sítio e para isso é só pôr-se entre as naves azuis de cima e as naves azuis de baixo de modo a que estas não lhe toquem e vão aparecendo pedras que andam para cima e depois caem;

para passar, é preciso colocar-se num sítio bom e quando aparecer qualquer dessas pedras é só andar para a frente e quando as ultrapassarem, deixar ir para trás e quando aparecerem novamente, é só andar para a frente. E muito fácil.

O terceiro é só disparar o máximo possível para a «lagarta» e desviá-las das outras coisas.

No quarto nível, você já é uma mulher. Quando aparecer um detrás é só carregar na tecla para trás e disparar, se aparecer um de frente é só na da frente e disparar, e se aparecer o boneco e a ave é só quando o boneco tocar no chão, disparar para a frente e logo de seguida para cima e disparar para matar a ave e ande sempre para a frente excepto quando aparecer alguém.

2.ª Parte

No início você verá uma mulher e uma bola a saltar. A mulher é você e a bola é inimiga dos seus inimigos que são outras bolas.

Se você se virar para o lado, a bola vai para as suas costas e se tocar nos seus inimigos eles morrerão. Pode comandá-la no salto ou na terra.

Passes estes níveis fáceis e depois deixe-se cair para apanhar o «turbo laser de iões» que é uma arma útil, mas há outra. Ande para a direita 5 vezes, verá um buraco, deixe-se cair. Se morrer alguma vida pelo caminho não se aborrea, pois há muitas pelo caminho.

Desça da plataforma em que se encontra e ande para a esquerda, 1.ª casa e apanhe outra arma, «carga de protões» ande para a direita 3 casas e apanhe o coração (vida), depois ande para a esquerda 2 casas e aproveite a saltar para a plataforma, de seguida salte para a data e ande para a direita para apanhar a vida, deixe-se cair outra vez e salte para a esquerda e coloque-se à pontinha do 2.º degrau e salte para a direita 2 vezes e verá um buraco, mas não se deixe cair e salte para a direita, ande até encontrar outro buraco e salte para a direita e verá o seu namorado, ande para trás e deixe-se cair; cairá numa plataforma e salte para a esquerda, depois deixe-se cair, ande 3 casas para a esquerda, deixe-se cair e ande para a direita, deixe-se cair novamente e ande para a direita para apanhar uma vida e volte para trás para saltar para o outro lado do buraco e ande para a direita, para saltar para o outro lado do buraco e ande para a direita para saltar outro e ande até apanhar o «Medalhão de acesso», volte para trás e salte 2 buracos para ir para uma plataforma e salte para a esquerda e ande para a esquerda até abrir o portão e continue andando até cair. Passe os bichos verdes e azuis no mar e entre no helicóptero para voar alguns metros. Saia do helicóptero e encarregue-se de passar a parte mais difícil.

Salte o «mar vermelho» para apanhar uma vida, salte e ande para a direita até chegar a umas bolas que caem e passe 3 casas para voltar ao «mar vermelho», ande e salte para a direita 3 casas para saltar para uma plataforma para voltar para a esquerda algumas casas e salvar o seu namorado.

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

EXOLON ZONAS 50-74

LEGENDA

- MINAS
- GLOBO
- ☞ LASER
- ☞ TELEPORTE
- ☞ BOMAS ASSASSINAS
- ☞ CANHÃO
- ☞ COQUELHO
- A TIROS
- G MISSIS
- ☞ CALDEIRÃO
- ☞ PORTA-MISSIL
- T MATEIO PNEUMÁTICO
- ☞ RADAR
- ☞ CABINE
- ☞ RESERVATÓRIO DE BOMAS ASSASSINAS
- ☞ CANHÃO + "DISPARADOR"
- ☞ "DISPARADOR"
- ☞ ESTÁTUA

MAPA POR: VITOR ALMEIDA

EXOLON ZONAS 75-99

LEGENDA

- MINAS
- GLOBO
- ☞ LASER
- ☞ TELEPORTE
- ☞ BOMAS ASSASSINAS
- ☞ CANHÃO
- ☞ COQUELHO
- A TIROS
- G MISSIS
- ☞ CALDEIRÃO
- ☞ PORTA-MISSIL
- T MATEIO PNEUMÁTICO
- ☞ RADAR
- ☞ CABINE
- ☞ RESERVATÓRIO DE BOMAS ASSASSINAS
- ☞ CANHÃO + "DISPARADOR"
- ☞ "DISPARADOR"
- ☞ ESTÁTUA

MAPA POR: VITOR ALMEIDA

EXOLON ZONAS 100-124

LEGENDA

- MINAS
- GLOBO
- ☞ LASER
- ☞ TELEPORTE
- ☞ BOMAS ASSASSINAS
- ☞ CANHÃO
- ☞ COQUELHO
- A TIROS
- G MISSIS
- ☞ CALDEIRÃO
- ☞ PORTA-MISSIL
- T MATEIO PNEUMÁTICO
- ☞ RADAR
- ☞ CABINE
- ☞ RESERVATÓRIO DE BOMAS ASSASSINAS
- ☞ CANHÃO + "DISPARADOR"
- ☞ "DISPARADOR"
- ☞ ESTÁTUA

MAPA POR: VITOR ALMEIDA

(Continuação da pág. anterior)

- ASTERIX — Poke 35510,0:Poke 35511,0
- BUBBLE BOBBLE — Poke 34313,n (n=nível que nós queremos)
- DUKES OF HAZZARD — Poke 39326,255
- SIR FRED — Poke 46650,0:Poke 58990,0
- WEST BANK — Poke 51210,n (n=número de vidas)
- PAPER BOY — Poke 48023,201
- TOP GUN — Poke 51910,185
- GREEM BERET — Poke 42076,0

DICAS

BUBBLE BOBBLE — No primeiro nível apanhem o guarda-chuva e depois quando acabarem carreguem em P e M e passem os níveis que quiserem.

ROAD RUNNER — Teclm R, T, H, B e terão vidas infinitas.

Platoon, o primeiro nível

O jogo baseado no filme parece ter agradado sobremaneira a muitos leitores. De tal modo que os mapas choeram aqui no Poço da Cidade. De entre todos, escolhemos o do João Pedro Cunha e do Alexandre Almeida, dois colegas de turma que se juntaram «há pouco tempo na construção de mapas» e que fizeram de *Platoon* uma das primeiras «vítimas».

O mapa tem as explicações necessárias para completar a primeira parte do jogo, mas o João e o Alexandre acharam melhor deixar mais algumas notas para os leitores mais perdidos, pelo que repetiram tudo com mais alguma informação na carta enviada. Ora aqui vai:

Em primeiro lugar temos de ir apanhar o TNT (basta passar por cima dele, mesmo que seja a saltar). Já com o TNT vamos até à ponte, caminhamos sempre para a direita porque o computador, a certa altura, colocará os explosivos e guiará o nosso «platoon» até ao fim da ponte.

Seguidamente, vamos à 4.ª casa a contar da direita e entramos. Lá dentro está um homem que temos de matar. Se depois nos aproximarmos dele e subirmos achamos um mapa.

Saimos, vamos à última casa, entramos e andamos para a direita de modo a ficarmos em frente à sanita, e carregamos na tecla de subir. Achamos uma tocha. Saimos da casa e dirigimo-nos à 5.ª casa a contar da direita, entramos e andamos para a direita. Depois aparece no «ecran»: «Here is a trap door.» «Do you wish to enter? Y/N.» Prime-se «Y» e estamos prontos para passar para o 2.º nível.

Conselhos: andar a saltar nos locais onde as plantas impedem a visão do chão, por causa dos alcapões.

No 2.º nível temos que ter muita atenção pois é preciso controlar a direcção do nosso homem (uma seta no mapa) e ao mesmo tempo ver se aparece algum inimigo (ou com uma metralhadora ou com uma faca) e regular a mira e disparar sobre o inimigo antes que ele nos acerte.

Platoon ainda

Para o mesmo jogo foram recebidos mapas de Computer Soft, e João Paulo da Paz Cardoso.

Do Computer Soft fica a informação de que não convém ir para a aldeia sem que a ponte esteja destruída, porque o jogo pode «cair». Outro problema parece ter o João Paulo da Paz Cardoso, que diz que a versão do jogo de que dispõe não lhe permite que reviste as casas em busca da tocha e do mapa. Sempre que o faz o jogo entra em «crash». Será que alguém pode prover o João Paulo com uma versão decente do jogo?

Ele vive na Rua Professor Poeira, Lote B — 1.º Esq 2070 Cartaxo. E também quer trocar jogos, pokes e dicas... (Olha lá, João, tens a certeza de que não sofres do problema referido pelos amigos do Computer Soft?)

Mapa de Solomon's Key

Do Vitor Almeida e do Tiago Bastos, que vivem em Lisboa, o mapa de *Solomon's Key* com dicas para facilitar a viagem é o mais importante do enorme envelope que fizeram chegar até ao Poço da Cidade. Estes amigos precisam de ajudas para *Hijack*, *Mask II*, *Winter Wonderland* (atenção aventureiros, como é que se obtém o molde da chave do hotel e como obter dinheiro para comprar bilhetes?), *Colditz* e *Flunky*. De alguns destes jogos já aqui foram dadas informações, pelo que nem todos os vossos problemas estão por resolver. Mas continuem atentos porque há sempre coisas novas por estas bandas. Menos novo é o mapa de *Exolon* que vocês enviaram, mas como ainda há gente perdida, aqui ficam alguns dos níveis que vocês desenharam, bem como um mapa de *ATV* com as necessárias explicações. De *Rebel* é que não vai aparecer nada.

Game Over com poke

Do Carlos Miguel Dias (assim está certo?) cujo nome se trocou em recente edição (são coisas que acontecem na composição e a que sou alheio, mas que de qualquer modo, espero que desculpes), chegou um carregador inteiro para o lado 2 do jogo *Game Over*, truque que vai servir para resolver os problemas do Elio António Neves, de Aljustrel, que, diz o Carlos Miguel, andava (andará ainda?) muito aflito com este jogo. Ora vamos a ele (ao poke)...

- 1 REM «Game Over» Lado 2
- 4 Clear 49151
- 5 Let T=0:Let W=0
- 10 For F=47872 To 48006
- 15 Read A:Poke F,A
- 20 Let T=T+A*W:Let W=W+1
- 30 Next F
- 40 Print AT 10,1; «meta a cassete em andamento»
- 45 Load " " Code
- 50 Randomize USR 47872
- 100 Data 221,33,117,187,6,6,197
- 110 Data 221,78,2,6,0,17,0,125
- 130 Data 237,176,235,54,201,30
- 140 Data 150,205,0,125,221,35
- 150 Data 221,35,221,35,193,16
- 160 Data 222,33,103,238,17,0
- 170 Data 248,1,0,4,237,176,175
- 180 Data 50,114,251,33,80,187
- 190 Data 17,19,251,1,50,237
- 200 Data 176,33,85,184,17,0
- 210 Data 252,1,40,0,237,176
- 220 Data 195,244,250,62,195
- 230 Data 205,0,252,50,75,251
- 240 Data 33,10,252,34,76,251
- 250 Data 201,253,33,58,92,62
- 260 Data 201,50,250,118,50,60
- 270 Data 139,175,50,194,114
- 280 Data 50,120,139,195,0,91
- 290 Data 192,228,16,208,228
- 300 Data 24,14,229,12,26,229
- 310 Data 14,40,229,25,76,229,11

Apaixonado pelo futebol

Quem o diz é Rui N mo zo Almeida Correia, da Calçada do Galvão, 127 — 1.º Esq, 1400 Lisboa e precisa de dicas para *Throne of Fire*, (objectivo) *Death Wish 3* (objectivo), *Plexar* (como jogar), 720.º (como jogar), *SIGMA 7* (o que fazer no 3.º nível) e *Grand Nacional* (como começar a jogar).

É crível que parte das dúvidas do Rui já estão resolvidas. Pelo menos parte da informação já apareceu neste espaço o que vem dar razão ao Rui, quando diz que felicita «A Capital» por este suplemento que é «um verdadeiro confessorário» dos problemas dos leitores.

Essa é, de facto, a nossa intenção, razão porque, já de seguida, passamos às importantes dicas que o Rui enviou, todas ligadas aos jogos de futebol, especialmente de estratégia, de que ele tanto gosta.

The Boss Football

Utilizar a tática 4-3-3 e sempre que possível que o rating (valor quantitativo médio por sector) seja o mais homogéneo possível (Ex: 6-6-6 ou 6-5-7). Participar na taça porque é economicamente rendível.

Jogadores que aconselho a comprar

Allen, Holmes, Marriott, Spray, Richard, Scobie e Hollins.

Footballer of the Year

- a) Para marcar muitos golos fazer o seguinte:
 - 1 — Se a bola estiver no centro do terreno, teclar só o FIRE.
 - 2 — Se a bola estiver no lado direito, teclar FIRE + ESQUERDA.
 - 3 — Se a bola estiver no lado esquerdo, teclar FIRE + DIREITO.

NOTA: Por vezes acontece que surgem adversários com o intuito de roubar a bola. A melhor solução para esta situação é desviar a bola teclando direita ou esquerda, conforme o adversário surgir respectivamente do lado esquerdo ou direito, e teclar FIRE para o remate.

b) Utilização dos objectos:

- 1 — Globo: indica a classificação da equipa e os golos marcados.
 - 2 — Jogador: tabela que mostra a cotação do jogador.
 - 3 — Bota: começar e/ou continuar a jogar.
 - 4 — Jogador no ar: Y — volta tudo ao princípio.
 - 5 — Papiro: comprar cartões.
 - 6 — Ponto de interrogação (?): jogar na lotaria, comprar carro, etc. Aqui, quando escolhemos esta opção nunca se sabe o que a sorte nos reserva, ou é generosa ou madrastra.
- Periodicamente, há a eleição do jogador do ano, e, se o nosso nome, que anteriormente escolhemos, surgir significa que fomos indigitados para os melhores do ano. O principal objectivo do jogo é esse e verão que não é difícil acabá-lo.

NOTA: Começar num clube da II Divisão na medida em que os cartões são indubitavelmente mais baratos.

ATV SIMULATOR

MAPA POR:
VITOR ALMEIDA
TIAGO BASTOS



		TEMPO MÍNIMO
1	SAND DUNES	60
2	GRASS TRACK	60
3	ICEBERGS	60
4	PYRAMIDS	40
5	TROPICAL	50
6	SWAMP	50

OS CIRCUITOS SEGUINTE SERÃO OS MESMOS SÓ QUE TERÃO DE SER COMPLETADOS EM MENOS TEMPO

* SE O CARRO FICAR AÍ ARRISCA-SE QUE O PÁSSARO O LEVE PARA CIMA

Football Manager

Atender ao nível do jogador e só depois à energia. Ter uma política de contratações em que se dê prioridade à compra de jogadores de nível alto e venda de jogadores com nível baixo (nunca recusar a oferta, caso contrário o jogador fica suspenso).

European II

Utilizar a tática 4-4-2 ou 4-3-3. Fazer substituições se a equipa persistir em não marcar.

E ainda outras cartas

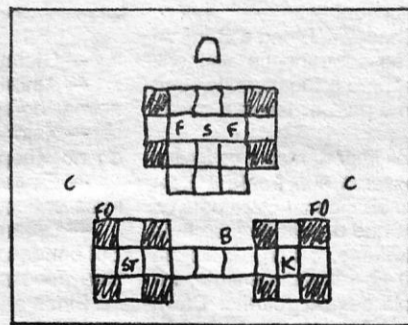
Do Pedro Ferreira Jorge que vive em Alverca, tem 8 anos e anda na 3.ª classe chegou a notícia de que ele anda muito divertido, a aprender Basic, e um pedido de informação: como obter vidas infinitas. Já aqui o explicámos nestes últimos tempos Pedro, pelo que só tens que folhear os jornais que, dizes, o teu pai compra todas as semanas. De qualquer modo é tal e qual como tu escreves na tua carta. Só que nem sempre funciona.

Quanto à tua queixa em relação a Driller, ela é injustificada, como aliás já deves ter percebido pelo manancial de cartas que temos publicado fazendo referências ao jogo. Só que é bem provável que seja ainda um jogo algo complicado para a tua idade. De qualquer modo guarda-o bem aí em casa, porque cedo chegará a altura em que não te cansarás de o jogar. Tão certo como dois e dois serem quatro. Quanto às vidas infinitas para o Army Moves, tens de usar um poke. Mas primeiro vais ter de aprender a meter pokes nos jogos. A sério, parece-me que vais ter de pedir a um amigo que te ensine todos estes fantásticos truques. E continua a descobrir o Basic.

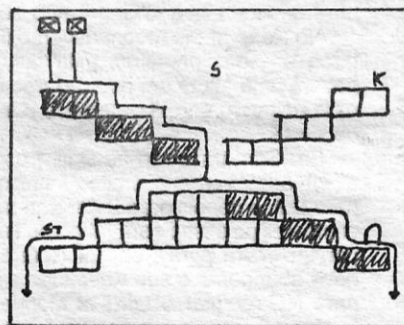
Também os elementos do Micro-Odivelas deram sinal de si, com um mapa de Super Hang-On e um carregador para Jet Bike Simulator. Qualquer destas coisas não vai ser publicada, mas como estes amigos querem trocar correspondência com outros leitores aqui fica a morada do Micro-Odivelas: Rua Domingos Sequeira, 5 - 6.º Dt.º 2675 Odivelas.

Já o Rui Manuel Almeida Fragoso escreve para perguntar qual o código de Game Over 2 e como meter pokes em Renegade. No segundo caso parece-me que tens de usar o sistema que todos conhecem. Isto se a versão que tens o permitir. Para Game Over, ou estou a baralhar tudo ou deves teclar 18024.

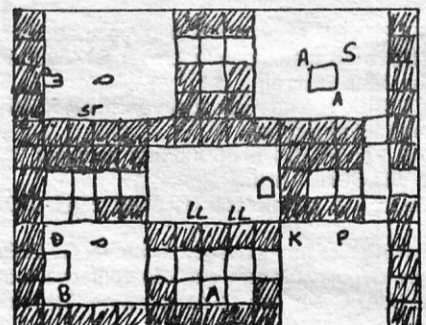
De Odivelas escreveu também o Francisco Barata, com um mapa para Rambo. Do mapa nada se vai saber, mas para o Francisco aqui



1 TIRAR PEDRA, DIREITA, TIRAR PEDRA, PÓR PEDRA EM BAIXO, DIREITA (FAZER OS ÚLTIMOS 3 PASSOS ATÉ QUE O BONECO CAIA E SE CHEGAR AO OUTRO LADO), APANHAR CHAVE TIRAR PEDRA, DIREITA, FAZER UMA ESCADA ATÉ CHEGAR AO EXIT (SE QUISER, PODE IR APANHAR OS BÓNUS).



2 DIREITA, TIRAR PEDRA, ESPERAR QUE O INIMIGO CAIA, PÓR PEDRA EM BAIXO, DIREITA, TIRAR PEDRA (FAZER SEMPRE ISTO DE MANEIRA A QUE O INIMIGO CAIA POR UM BURACO À SUA FRENTE), (DEVE FICAR UM BURACO NO MEIO DO FLUM PARA OS DOIS INIMIGOS AÍ CAÍREM, DEIXANDO-O EM PAR), IR PARA A DIREITA, FAZER UMA ESCADA ATÉ A CHAVE, APANHÁ-LA, DEIXAR-SE CAIR ATÉ AO EXIT.



3 FAZER UMA ESCADA E SUBI-LA (TENDO CUIDADO COM O QUE O DRAGÃO LANÇA), TIRAR PEDRA, DIREITA, TIRAR PEDRA, DIREITA, TIRAR PEDRA, PÓR PEDRA EM BAIXO, DIREITA, PÓR PEDRA À FRENTE, SALTAR E PÓR PEDRA EM CIMA, ESQUERDA, TIRAR PEDRA DA DIREITA EM BAIXO, DEIXAR-SE CAIR, DIREITA, PÓR PEDRA À ESQ., SALTAR PARA ELA, COM A CABEÇA (SALTANDO) TIRAR A PEDRA QUE ESTÁ À DIREITA EM CIMA, DIREITA, DIREITA, PÓR PEDRA À ESQUERDA, TIRAR PEDRA À DIREITA, DIREITA, SUBIR AS DUAS PEDRAS (DEPOIS DE AS ARANHAS TEREM SAÍDO, APANHAR O SINO, PÓR PEDRA À ESQUERDA (ASSIM AS ARANHAS FICAM ENCUCALADAS), DESCER, TIRAR PEDRA À ESQ., ESQ., PÓR PEDRA, TIRAR PEDRA À DIR. EM BAIXO, DEIXAR-SE CAIR, DIR., TIRAR PEDRA EM BAIXO, DEIXAR-SE CAIR, FAZER UMA ESCADA PARA APANHAR CHAVE, IR LIBERTAR A ARANHA E FUGIR LOGO PARA A DIREITA, QUANDO ELA PASSAR IR PARA A ESQUERDA E PÓR UMA PEDRA ATRÁS, IR PARA A ESQUERDA,

- LEGENDA:
- C CAPOTE
 - FO FOGO
 - ST START
 - B BONECO
 - EXIT
 - K CHAVE
 - F FIREBALL
 - PEDRAS MÓVEIS
 - " " IMÓVEIS
 - S SINO
 - A ARANHA
 - P PÁSSARO
 - LL LLAMA
 - CASA DOS INIMIGOS
 - D DRAGÃO

MAPA POR:
TIAGO BASTOS
VITOR ALMEIDA



[O 4.º NÍVEL É DE "BÓNUS"]

fica um olá.

Ajudas para Saboteur II, Rana-Rama, Comando e Rambo é o pedido do Rui Noel Carvalho Crispim, que vive em Lisboa. Para o Rui um conselho: continua a espreitar este espaço porque nunca se sabe quando é que algo vai aparecer que te resolva alguns problemas. E se tiveres um amigo que compre regularmente «A Capital» talvez ele te possa ajudar.

E ponto final com a notícia de que um novo clube já rola na Cova da Piedade. São os Computer Maniacs, com sede na Rua da Escola Primária, 10 - 2.º Dt.º, Cova da Piedade, 2800 Almada. Os sócios, mediante o pagamento de uma quota, têm direito a uma revista de análise de jogos («Micro Spectrum») com 30 jogos.

Escrevam a estes maniacos... mas não esqueçam «A Capital».

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX



VIDEOJOGOS

Espaço de aventura

Do Miguel Ângelo Delgado dos Santos e do João Carlos de Oliveira Barreto Fernandes, a solução completa para Vera Cruz, que foi enviada especialmente para resolver os problemas do Cássio Leitão, de Santarém mas que vai agradecer a outros aventureiros ainda perdidos neste policial.

VERA CRUZ

- M-CRRJ LYON e pedir INFORMATION VERA CRUZ (dá a sua ficha policial).
- E-VERA CRUZ AUTOPSY quando pergunta qual examinação.
- M-CRRJ LYON e na mensagem escrever AUTOMATIC PISTOL TYPE: MAC50 CAL:9 MM NO: G56743 e dará informações sobre a pistola.
- M-GIE CLERMONT e na mensagem escrever AUTOMATIC PISTOL, recebemos mais informações sobre a pistola e a parte da matrícula de um automóvel.
- S-CARETAKER e quando perguntar onde, pode ser encontrada e escrever FOREZ, recebemos o testemunho da porteira do prédio, e a parte da matrícula.
- M-PREF LYON e pedir informações sobre o carro, indicando a matrícula que é 9111 cd 69, ficando-se a saber o dono do carro.
- S-BLANC PHILIPPE e indicar a morada 32 TERRAUX SQUARE.
- C-BLANC PHILIPPE em que se compara o seu testemunho com os factos obtidos.
- M-CRRJ LYON e na mensagem pedir BLANC PHILIPPE (dá a sua ficha policial).
- M-BDRJ ST-ETIENNE e pedir mais informações sobre BLANC PHILIPPE.
- M-CIAT PARIS para mais informações.
- S-NEIGHBOUR e na morada FOREZ RESIDENCE para receber o depoimento do vizinho de Vera Cruz.
- M-CRRJ LYON e na mensagem escrever EVA DELARUE (dá a sua ficha policial).
- S-EVA DELARUE e na morada indicar TRANSPORT CAFE IN GIVORS 69 para receber o depoimento de Eva.
- M-CRRJ LYON e na mensagem FUZZY (dá a sua ficha policial).
- S-ABDOULAH HOCINE e quando perguntar onde pode ser encontrado escrever BAR OF POPLARS.
- M-CRRJ LYON e na mensagem escrever PHILIBERT ZIEGLER (dá a sua ficha policial).
- M-GIE ST-GALMIER e na mensagem PHILIBERT ZIEGLER.
- M-PRIS ST-PAUL e na mensagem PHILIBERT ZIEGLER o que dará o seu endereço e o nome do irmão de Philippe Blanc.
- S-PHILIBERT ZIEGLER e na morada indicar CARNOT SQUARE ST-ETIENNE para receber o depoimento dele.
- S-HUBERT DELROCHE e na morada PEOPLE SQUARE ST-ETIENNE, para receber o depoimento do joalheiro assaltado.
- M-CIAT ST-ETIENNE e na mensagem HUBERT DELROCHE.
- M-CRRJ LYON e na mensagem BLANC GILLES (dá a ficha policial do irmão de Philippe Blanc).
- M-CIAT LYON e na mensagem BLANC GILLES (para mais informações).
- S-BLANC GILLES e na mensagem 2 STATION ST. ST-ETIENNE o que dará o seu depoimento.
- C-BLANC GILLES em que se compara os factos com os dados obtidos.
- C-PHILIBERT ZIEGLER que também se compara os factos.
- M-CRRJ LYON e na mensagem escrever STANISLAS KOWALSKI, (dá a sua ficha policial).
- M-GIE MONTBRISON e na mensagem escrever STANISLAS KOWALSKI, dá mais informações.
- S-STANISLAS KOWALSKI e na morada escrever 310 BIS COURS, E ZOLA VILLEURBANNE.
- S-BLANC GILLES e na morada escrever 2 STATION ST. ST-ETIENNE.
- S-BLANC PHILIPPE e na mensagem escrever 32 TERRAUX SQUARE (dá o seu depoimento em que ele confessa tudo).
- C-PHILIPPE BLANC em que se compara os factos com os dados obtidos.
- A-BLANC PHILIPPE.

LORDS OF MIDNIGHT

Preocupado com o «parente pobre» do espaço de videojogos, que é este cantinho dos aventureiros, o leitor Henrique M.M. Fialho Bertão, enviou a solução para Lords of Midnight, acompanhada de um mapa. Avante cavaleiros.

Como todos os adeptos deste jogo devem saber, existem duas possibilidades de vitória:

- Vitória por «Quest» ou expedição, tendo Morkin que destruir a «Ice Crown».
- Vitória militar, devendo ser tomada a Cidadela de Ushgarak de onde Doomdark comanda as suas tropas.

As duas vitórias não são difíceis de alcançar, sendo no entanto a primeira mais fácil e mais rápida. Vou por isso começar por essa, introduzindo primeiro uma fase comum às duas hipóteses de vitória.

Fase Comum:

1.º É mais prudente enviar Luxor para Sul, para estar mais protegido dos ataques dos inimigos. Assim, Luxor deve começar por recrutar os lordes pela seguinte ordem: Gard, Rorath, Trimrath e Xajorkith. Os lordes recrutados devem levar o maior número de homens possível deixando os «restos» para Luxor. Este deve, sempre que passar pelos Keeps, recrutar todos os homens que puder.

2. Corleth, deve recrutar Blood, Shimeril, Thrall, Maraketh, Kumar, Wispers e Ithrom, vindo depois para Sul para recrutar Dregim.

3. Markin e Rorhrom devem ir para NW, NW, NE, NE, recrutando o Lord of Shadows, separando-se em Ogrim (Plains of). Ai Rorhrom irá recrutar Farflame the Dragonlord que se encontra numa ruína junto a uma torre, no meio das montanhas que se situam a este dos Plains of Ogrim. Trata-se de um dragão, mas está sozinho, logo não há perigo de se confundir com outros dragões que estão sempre aos pares. No mesmo sitio encontra-se a sua espada (basta fazer SEEK no local). Este lorde é muito importante pois anda mais do triplo do que qualquer outro e em combate mata mais de do que 350 inimigos, conquistando por isso Keeps sozinho. No entanto, tem a desvantagem de não recrutar

ninguém. Após ser recrutado, Farflame deve ir de imediato para a floresta de Kor (que fica a NE do local onde se encontra) para proteger Kurinel the Fey dos ataques inimigos até que Rorhrom lá chegue e o recrute. Este deve também partir de imediato para lá, mas demora mais tempo que Farflame.

Vitória por quest

Depois de deixar Rorhrom, Morkin deve continuar para Norte até à floresta de Lothril. Se for na direcção de uma torre que está no meio da floresta, verá um Keep e aí deve recrutar o Lord of Lothril. Com ele, deve continuar para Norte até aos «ice wastes». A Oeste (west), verá a Cidadela de Gloom para onde se deverá dirigir com o Lord of Lothril. Gloom não pode ser recrutado por nenhum deles, mas oferece segurança.

Após descansar, Morkin deverá ir até à Tower of Doom (sozinho ou com Lothril), onde apanhará a Ice Crown. Depois deverá, destruir a coroa.

Para tal há três hipóteses:

— Ir até ao Lake Mirror que fica a sul da floresta do Lothril e «fazer» noite.

— Ir até à Cidadela de Gloom e esperar que Lorgrim the Wise aí chegue e então «fazer» noite (ver na 2.ª solução como recrutar Lorgrim).

— Ir até à Cidadela de Gloom, continuar para Oeste, atravessando as montanhas até chegar aos «ice wastes», ir para Sul sempre encostado aos «ice wastes» até avistar um «Heuge» onde está Fawkrin the Sulkrin. Recrutá-lo e «fazer» noite.

Consegue-se assim a vitória que dura entre 12 a 15 dias. É possível que Morkin tenha de fazer alguns desvios para evitar exércitos inimigos antes de se dirigir aos locais indicados. A hipótese do Sulkrin é talvez a mais fácil, já que junto aos «ice wastes» há poucos exércitos inimigos.

Morkin deve andar bem alimentado e fresco para eliminar a hipótese de ter de parar para descansar tomando-se uma presa fácil. A mobilidade de Morkin é um factor decisivo para a vitória.

Vitória militar

Neste tipo de vitória pode-se seguir todos os passos anteriores exequando os que se referem à destruição da coroa, pois se Doomdark não tiver a coroa, perde poderes.

A vitória militar assenta basicamente na defesa de quatro pontos estratégicos que são as Cidades de Shimeril, Kumar, Marakith e o Keep of the Moon (junto à floresta de Moon onde se começa o jogo). Assim, após Corleth ter recrutado Blood e Shimeril, deve dirigir-se para a floresta de Thrall onde recrutará o Lord of Thrall que irá para a Cidadela de Shimeril. O Lord of Shimeril deve ir para Sul recrutar o Lord of Mitharg e regressar à Cidadela de Shimeril. Mitharg deve ir recrutar Lord of Brith e ambos devem voltar para a Cidadela de Shimeril onde recrutarão todos os homens que puderem (depois de já o terem feito nos seus Keeps e de Shimeril o ter feito na sua Cidadela). Se houver tempo, isto é, antes de aparecerem os exércitos inimigos, poderão também recrutar homens nos Keeps que se encontram a norte de Shimeril. Ficaram assim, 4 lordes na Cidadela: Thrall, Shimeril, Mitharg e Brith. Em caso algum, excepto para se refrescarem e sempre um de cada vez, deverão os lordes abandonar a Cidadela, pois é imperativo para a vitória que Shimeril não seja ocupada.

No Keep of the Moon, deverão ficar Shadows, Blood e Gard. Ai farão as suas primeiras palavras, não ao contrário de Shimeril, haverá uma altura em que deverão recuar para a Cidadela de Gard para evitarem serem dizimados em Moon e para evitarem a queda de Gard.

Em Gard travar-se-ão alguns combates importantes e os lordes aí situados verão exércitos inimigos passar à sua frente e irem para Sul, e depois para Este. Não se deve abandonar Gard para os combater pois isso será feito por Trimrath que depois de recrutado por Luxor irá para Keep of Rorath. Entretanto, o Lord of Rorath deve abandonar o seu Keep logo a seguir ao seu recrutamento, e ir para NE recrutar o Lord of Morning. Este deve ir recrutar Dawn enquanto Rorath vai recrutar Trom no Keep of Trom. Ambos devem dirigir-se para a Cidadela de Dawn e ficar lá, enquanto Morning fica num Keep a oeste dessa Cidadela. Antes porém, Morning deve recrutar Dawn que deve dirigir de imediato para a Cidadela de Marakith.

Luxor, deve ficar em Xajorkith com o Lord of Xajorkith. Este, em caso de emergência deve ir ajudar Trimrath no Keep of Rorath para evitar o avanço dos inimigos.

Corleth, depois de recrutar Thrall, deve dirigir-se para Marakith onde recrutará o Lord of Marakith. Este deve ir de imediato para Norte e Este para recrutar Herath no Keep of Herath, voltando depois ambos para Marakith. Se Marakith se atrasar, Herath poderá morrer. Após o regresso de Marakith e de Herath à Cidadela, Corleth deverá ir sucessivamente recrutar Kumar, Wispers e Ithrom. Estes três deverão dirigir-se para a Cidadela de Kumar onde ficarão. Corleth deverá ir para Sul para recrutar Dregim na floresta. Este deverá depois recrutar The Utarg of Utarg dirigindo-se ambos ou separadamente para Kumar, Marakith ou Dawn conforme as necessidades.

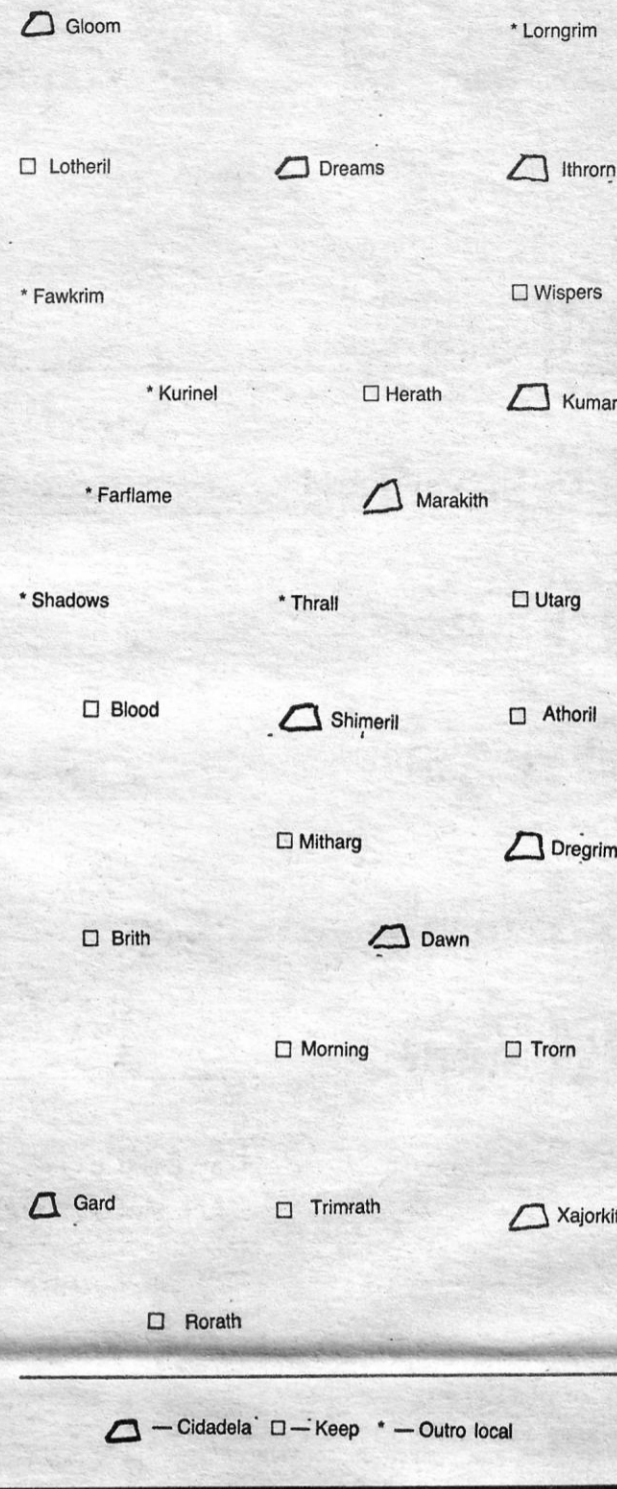
Corleth, depois de recrutar homens na Cidadela of Dregim, deverá recrutar o Lord of Athoril no Keep of Athoril que fica nos «downs» com o mesmo nome. Convém que Athoril se dirija para Shimeril se não houver outro local mais necessitado de tropas. Corleth deverá ir para junto de Luxor.

Rorhrom, depois de chegar à floresta de Kor e recrutar Kurimel, deverão dirigir-se ambos para a floresta de Dreams onde recrutará o Lord of Dreams na Cidadela. Ai deverão ficar Kurimel e Dreams. Rorhrom deverá ir para Gloom para recrutar o lorde respectivo no caso de se querer obter a vitória militar ou recrutar Lorgrim the Wise no caso de se querer a destruição da coroa.

Nesta altura, todos os lordes estão recrutados e nos seguintes locais:

- Blood, Gard e Shadows, no Keep of the Moon ou na Cidadela de Gard.
- Shimeril, Thrall, Mitharg e Brith, na Cidadela de Shimeril.
- Marakith, Herath e Dawn, na Cidadela de Marakith.
- Kumar, Ithrom, e Wispers, na Cidadela de Kumar.
- Trom e Rorath, na Cidadela de Dawn.
- Morning, num Keep a oeste da Cidadela de Dawn.
- Trimrath, no Keep of Rorath.
- Dreams e Kurimel, na Cidadela de Dreams.

Lords of Midnight



- Gloom e Lothril, na Cidadela de Gloom.
- Athoril, Dregim e Utarg, podem estar nos locais já indicados acima, conforme as necessidades.
- Xajorkith, pode estar na sua Cidadela com Luxor e Corleth ou no Keep of Rorath com Trimrath.
- Farflame, serve como «pronto-socorro» acudindo nos locais mais críticos.

— Dreams, Kurimel, Gloom e Lothril, poderão dirigir-se para Sul em caso de extrema necessidade, embora tal, geralmente não seja necessário.

Finda a fase de defesa, inicia-se a reconquista e reagrupamento dos lordes. Farflame joga aqui um papel muito importante, pois conquista Keeps inimigos com menos de 500 homens, sozinho, sendo depois possível aos outros lordes recrutar os homens que lá ficaram. Farflame serve também de espião para observar os movimentos das tropas inimigas.

A reconquista só deve ser iniciada depois de os combates principais terem sido vencidos e depois de os lordes estarem todos descansados. Se se começar a reconquista muito cedo pode sofrer-se um contra-ataque e perder o jogo.

Deve agrupar-se os lordes em Blood deixando um em Shimeril, outro em Marakith e um terceiro em Xajorkith. Com os lordes sempre agrupados, deve-se ir andando para o norte conquistando as Cidades inimigas e quando se chegar aos Plains of Kor devem-se juntar Dreams, Kurimel, Gloom e Lothril ao grosso das tropas. Deve-se então lançar o ataque à Cidadela de Kor e por fim, no assalto final, à Cidadela de Ushgarak (onde estão cerca de 6000 homens) com todos os nossos lordes e homens (cerca de 25000), incluindo Corleth, Rorhrom, Morkin, Luxor e Farflame.

Consegue-se assim a vitória militar em aproximadamente 40 ou 50 dias.

Algumas notas finais:

- Ter os lordes sempre a cavalo.
- Um lorde não Elfo (Fey) ficar sem homens, pode ir até à Cidadela de Ithrom onde costuma haver homens disponíveis.
- Luxor deve possuir um exército poderoso ou nenhum homem para neste caso se poder esconder.
- Deve-se ser rápido nas decisões e não ter hesitações.
- Na reconquista não é preciso ter pressa pois somos nós que temos a iniciativa.
- Após a reconquista é possível que apareçam alguns exércitos inimigos a atacar a sul. Os lordes deixados para trás devem conseguir resolver os problemas. Em caso de necessidade mandar Farflame dar uma ajuda e em caso de extrema necessidade mandar um ou dois lordes poderosos para Sul. Neste caso deve parar-se a reconquista até o assunto estar resolvido.
- Para se encontrar Kurimel na floresta de Kor, ir junto à montanha na floresta até encontrar Sulkrins pela frente; aí ir para NE e depois procurar uma Vila onde estará Kurimel.
- É possível vencer sem seguir estes passos à letra. Contudo a primeira fase é de defesa e dentro de Cidades ou Keeps que permitem que as perdas inimigas sejam maiores.